

# 日本文创产业探析与借鉴：漫画作为动漫游产业的核心

陈 劬

(厦门大学 艺术学院 福建 厦门 361005)

**摘 要:**日本漫画以改编成为动画电视、动画电影以及各个平台上的游戏等形式,作为动漫游产业的核心有力地推动日本动漫游产业的发展。漫画作为动画和游戏创意的重要来源之一,成为动漫游产业的联合一体的触媒。同时,通过作品被改编,漫画的影响得以扩大,漫画家的思维方式、漫画的表现艺术和其被解读的方式对日本的社会和文化产生了巨大的影响。本文通过梳理日本动漫游产业的现状,对日本漫画作为动漫游产业核心所产生的影响进行分析,试图总结出日本的经验对中国动漫游产业的发展所具有的借鉴意义。

**关键词:** 动漫游产业;日本漫画;产业链核心

## 1 成熟的动漫游产业影响文化、经济和社会生活

“动漫游产业”一词,在中国仅指动画、漫画以及各个平台的游戏制作生产的相关产业。目前,中国的漫画、动画、游戏产业呈现各自独立发展的状态,产业之间的联系薄弱,并未形成成熟、完整、互相促进的产业链。然而在动漫大国日本,经过60年代以来半个多世纪的发展和积累,“动漫游”不但成为庞大的产业,直接对日本的经济做出贡献,更成为日本引以为傲的战后文化中最重要的一支,俨然成为日本人精神生活中重要的一环。日本的动漫游产业不仅包括直接产生作品的制作、出版单位,更涵盖了动漫相关衍生产品如纪念商品、动漫角色的形象版权及相关商业如主题餐饮、角色扮演活动等。当下,各种动漫游相关的商业形式仍在层出不穷地被开发出来。

2014年9月12日,日本动画协会发布的统计资料《动画产业报告2014》指出,2013年全年,日本国内动画市场的产值高达1兆4913亿日元,其中包含动画影视作品及其衍生周边产品的产值。同时,报告显示2013年日本的动画产业同比增长8.7%,这一增长比率在产业发展高度饱和的日本相当引人注目。另外,《动画产业报告2014》指出,与动画相关的演唱会和展览的收益也呈现急剧扩大的趋势。这表明了日本动画的影响力正在向音乐产业和美术馆进行有力的辐射。不仅如此,动漫对日本社会的巨大影响和推动也一直持续和增强。例如,日本的娱乐界偶像开始发展出以追求漫画式形象为目标的分支。2005年成军的少女偶像团体AKB48就真人偶像漫画化,使其外形和作风尽量接近漫画中各种类型的美少女的独特风格而闻名。AKB48不仅在日本本土广受欢迎,成为轰动一时的“现象级”偶像明星,更被作为日本文化推广的元素之一打开了包括中国、美国等地区的海外市场。日本的自卫队招募海报、号召义务献血的广告等,纷纷用漫画形式呈现,甚至请动画漫画中的角色对项目进行“代言”。日本德岛县在2012年启用动画《Fate/Zero》中的女主角Saber作为献血形象大使,在德岛动画嘉年华活动中鼓励青年人义务献血,获得了超出预期的热烈响应。次年,德岛县政府再接再厉,启用《Fate/Zero》中的反派吉尔伽美什作为献血形象大使,结果前来献血的人数之多,达到了需要提前向献血车预约的程度。漫画式的思维也影响了日本的文学创作。以《凉宫春日系列小说》等广受大众欢迎的小说为代表,大量面向青少年的娱乐性文学呈现出画面感强、充满幻想、人物设定模式化等日本漫画独具的特点。可见,日本动漫游产业成熟度的体现不仅仅是由产值,还体现在动漫游之间的高效率互相依托、良性循环形成深厚文化背景,反过来又为动漫游的创作提供肥沃土壤,进而影响一国的经济和政治。

## 2 漫画作为动漫游产业链的核心

与美国依托好莱坞电影、以迪士尼和皮克斯等动画厂商制作的高成本、追求华丽影音效果的动画电影为主打的模式不同,日本动画片始终以制作成本较低、画面相对粗糙的电视动画为主流。2013年的动画电影产值仅占动画产业总产值的31.5%,电视动画则占了68.4%,是动画电影的两倍多。较之于动画电影,电视动画的画面制作可以简单粗略一些,但是需要更长的故事剧本来支撑情节的发展。因此,每年产出的电视动

画作品数量、影片分钟数也是动画电影的数十倍。由于长时间在荧屏播出的作品更容易培养和积累更大的观众群体、长篇电视对观众的黏着力比短篇更强等原因,电视动画偏好一百集以上的长篇。而长篇电视动画的拍摄无疑更依赖于对漫画的改编。《龙珠》《圣斗士星矢》等多年热播的超长电视动画,无一不是依托于优秀的漫画原著。可以说,电视动画在日本动漫游产业中的强势,须归功于漫画改编动画的成功模式。

日本动画和漫画的紧密结合的现象诞生的背后,有其特殊历史沿革。二战后的日本动画,自发源就离不开漫画。1963年,日本推出国内第一部有固定角色的电视动画系列片《铁臂阿童木》便是由著名漫画家手冢治虫的同名漫画原著改编而来的。1964年NET电视台放映的《少年忍者風のフジ丸》,改编自白土三平的忍者漫画,1965年TBS电视台放映的《小鬼Q太郎》,改编自广受少年儿童欢迎的漫画创作二人组藤子不二雄的作品等等。手冢治虫更由于建立了“虫制作动画公司”,将自己的多部漫画改编为动画,而有了“日本动画之父”之称。由手冢治虫的漫画改编,1965年放映的58集电视动画《森林大帝》成为日本动画历史上里程碑式的作品。日本动画五十多年的发展史中,漫画改编动画一直是主流做法。虽然已有许多原创动画作品在经典动画榜上占据高位,时至今日,改编漫画依然是最容易被动画制作方推崇的制作方式。在2013年,由漫画改编的动画作品的数量依然占据动画作品创意来源的榜首,多达91部,占总量的40.4%,压倒性地超过由动画公司原创的动画作品——后者以43部的作品数量占据了动画市场中的19.1%。近年来,轻小说在日本异军突起,也被大量改编为动画片并推出衍生漫画和周边产品。由轻小说改编的动画影视作品在2013年制做出的动画片中占据了可观的14.6%。

由于产业链和商业运作方式的成熟,由热门漫画改编的电视动画大受欢迎之后,趁热打铁地推出电影版、电子游戏和官方小说是日本动漫游产业中的“惯用手法”。《死亡笔记》《海贼王》和《火影忍者》等热门动漫作品就遵循了这条主流的道路。当然也有大量的案例证明游戏、轻小说均可以被成功地改编成动画、漫画。架空历史小说《银河英雄传说》就是一个先改编为动画,继而推出漫画,并推出衍生游戏,同时占领了PC、PlayStation等各大游戏平台的成功案例。始于PlayStation2平台的电子游戏《战国BASARA》则被改编为漫画、电视动画、动画电影和舞台剧等,并推出各种衍生商品。

## 3 大量漫画被改编成电视动画的原因

剖析日本电视动画大量由漫画改编的原因,我们认为不外乎以下几个特点:

特点之一:艺术语言相似。

动画对观众的吸引力主要在以下几个方面:其一,画面(即原画,关键帧的设计和绘制起决定性的作用)。其二,人物设计(包括外形、性格、声音等)。其三,故事情节。也就是说,一部优秀动画的制作不但需要熟练掌握制作流程的工作团队,更需要优秀的剧本创意和美术、音乐方面的艺术修养。由于艺术语言的相似性,这些创意和艺术元素都可以取自漫画。尤其在关键帧的处理上,显而易见的,大量的动画片建立在原作漫画的基础上,经过重新构图和绘制,将漫画中的画面作为动画片中的关键帧使用。

特点之二:周刊连载漫画。

在互联网和平板电脑、智能手机等便携电子设备普及之前的很长一段时间内,观众想要收看到电视动画只能在固定的时间段守在电视机前,或通过购买价格不菲的录像带、VCD等出版物。相较之下,漫画杂志和漫画书兼具便携和廉价两大优势,漫画使读者比起电视观众有了时间、空间上的自由。自20世纪70年代以来日本漫画业界通行的“周刊杂志连载”的出版模式也使读者能够每周阅读到连载中的漫画的最新内容,经过一周的回味和酝酿,再满怀期待地阅读下一周的故事。许多读者乐于写信到出版社向漫画作者和编辑反馈读后

感,根据读者的反馈,作者在创作漫画的过程中时时可以调整漫画的走向、角色的命运、故事的结局等。因此,经过长时间连载的热门漫画已经被读者、编辑、作者三位一体地联合打造成适合大众阅读、符合当代主流审美观和价值观的长篇故事,这种创作模式恰恰是原创动画片难以模仿的。

#### 特点之三 制作风险降低。

原创动画必须承担是否能吸引观众、得到高收视率的风险。而热门漫画在改编成动画之前就已经有了相当可观的受众群体,作为动画片的潜在观众。热门漫画的人物设计、故事情节已经经过读者的肯定,并且可以直接取用于动画制作,于是制片方将漫画改编为动画时,对这两方面已经有了十足的把握,比起自己进行原创剧本、人物设定的设计工作,改编可以说是一条捷径。同理,以漫画为基础创作轻小说、制作游戏、翻拍电视剧等都有风险降低的优势。

4 漫画作为动漫游产业创意的核心对日本文化创意产业起到推动作用

#### 作用之一 使动漫游产业进入门槛更低。

相对于需要导演、美术、摄影、配乐、配音等多方面人才的团队协作的动画制作,漫画制作的成本相当低廉。只要满足有纸、笔和直尺的最低物质条件,任何人都可以独自胜任漫画的创作。因此,日本的许多漫画家在中学时期就开始向出版社投稿,大学时期就成功创作出获奖或受读者欢迎的作品并借此出道。《乱马1/2》《犬夜叉》等动画的漫画原作者高桥留美子在大学二年级时发表的短篇漫画获得了“第2届小学馆新人佳作大赏”,她本人借此成为漫画周刊《少年SUNDAY》的连载漫画家《灌篮高手》的漫画作者井上雄彦也是在其大学在读期间向漫画周刊《少年JUMP》投稿,因作品广受欢迎而决定退学成为职业漫画家。

在着重画面表现、以公司出版为主流发表途径的美国漫画迫使想要从事这一行业的年轻人大学刚毕业就必须加入漫威或DC这样的动漫商业公司时,在日本,对动漫游有兴趣的新人可以通过漫画创作作为起点,毫不犹豫地加入到行业中,而不必像他们的美国同行一样赌上自己的全部前途。如此一来,新人、新想法随时可以进入动漫游业界,新的漫画语言不断被创造,知名漫画作者受到新人的挑战,也一次次升级自己的创作。从二战后漫画刚起步的60年代到今日,日本每个十年的漫画语言都有所更新,也得归功于漫画的低入门门槛。

#### 作用之二 使小众题材得以进入大众视野。

作为可以在小范围内消费的纸媒,漫画受到的监督和审查往往比动画作品宽松。因此,不少后来广受欢迎的“另类”题材就是在漫画中首先被推广。例如,近十年来风靡全球的“BL(Boy's Love)漫画”——以描写并颂扬发生在男性之间的同性爱情故事为主要内容的漫画题材,就是由20世纪70年代的以萩尾望都、竹宫惠子为代表的几名日本女漫画家首创,并在20世纪80年代以来迅速发展成为日本漫画、轻小说中的重要分类,最终成为纵横动漫游、电视剧、电影等媒介的热门题材,不仅在日本,也在中国、韩国等东亚国家或地区的青少年文化消费中形成影响。如果不是起源于漫画这样的“小众”媒介,很难想象同性恋故事这样的边缘题材能在动画片和游戏平台上广泛流行。同样基于漫画,逐渐受到主流动画、游戏接受的题材还有NTR(日语“寝取られ”的罗马音缩写,特指描写男主角的伴侣被他人强占的题材)后宫(平凡的男主角莫名被数名美丽女性角色爱慕)等。

许多中国观众认为日本人的世界观“畸形”“变态”“无法接受”,这种意见从侧面反映了当代日本人思维方式的多元和同时代中国人的世界观的相对单一。某种程度上,是日本漫画这道桥梁连接了小众和大众,并因此不断开拓着世界多元

化的可能性。

#### 作用之三 使动漫人才更踊跃进入文创领域。

除了周刊连载的收入和单行本版税外,作品的周边产品制作和影视化都能给漫画作者带来收入。一旦被改编成电视动画,每集动画能给漫画家带来约1000万日元的收入,电影化的收入就更高了。高额的收入使顶尖日本漫画家成为令人羡慕的纳税大户。《阿拉蕾》《龙珠》的作者鸟山明在并没有进行漫画作品连载的1999年依然上缴了高达2亿5900万日元的所得税。2010年《龙珠》的市场关联销售高达3700亿日元。当然,日本的畅销漫画家本来就可以通过单行本的版权收入成为富豪,额外的收入对他们而言是锦上添花。但是,对行业发展来说,漫画家的高收入也吸引了更多有才能的人进入漫画创作的领域。

#### 作用之四 改编动画和游戏使漫画原著的海外影响力扩大。

动画的消费比需要阅读文字的漫画更轻松,声光享受也更充分。尤其在海外市场,由于日本以外的受众并不像日本读者一样从小浸淫于漫画语言之中,日本漫画独特表现方式对他们而言非常陌生。表现语言更为平实的动画却不费吹灰之力地进入海外观众的消费领域,并且将许多动画迷又引诱到漫画领域来。自2011年以来日本向中国的土豆网、Bilibili弹幕网等在线视频网站授权同步播放日本电视台的最新动画片,不仅获得了巨额版权收益,更笼络了无数中国青年观众,潜移默化地输出日本文化,有效地提升了日本的国际形象。日本的弹幕视频网将经典电视动画片《Fate/Zero》以嵌入八国字幕线上同步放映(只比电视播映晚1小时),这一壮举令除日本外八个国家的动漫迷可以在线收看并以弹幕方式探讨这部动画作品。这种成就就是漫画短期内难以达到的,经由动画和游戏的跨平台改编极大地扩大了原著漫画的影响力。

#### 5 借鉴日本经验发展中国的动漫游产业

漫画作为日本动漫游产业的核心为动画和游戏产业的发展起着不可替代的重要作用,并强力影响着日本国内自二战战后的新文化。漫画在日本人的生活中有着举足轻重的地位,与动漫相关的文化及商业活动层出不穷地被开发出来,衍生许多文化副产品。例如,cosplay、同人创作、动漫迷集会及各种动漫主题餐饮等等,形成巨大的文化和商业影响力,成为日本社会不可或缺的组成部分。日本以漫画为核心推动动漫游产业的整体发展,这一现象在全球范围内是独一无二的。如前所述,在特定的历史时期,日本漫画培养出全国范围内最广泛的受众基础,也形成了二战后日本人独有的文化风景,这种文化产业模式是难以在其他国家被模仿的。但对于当下正值上升期、蓬勃发展的中国动漫游产业而言,动漫大国日本的发展经验也有不少值得借鉴之处。

在文化产业化时代,通过产业链整合,使动漫游和轻小说等娱乐型文化消费结合一体,互相促进、共同发展势在必行。2015年1月5日启动的中国动漫金龙奖中特别设置了针对动漫改编为游戏的奖项“最佳游戏改编奖”,说明中国业界已有推动动漫游产业链整合的意向。只是,相对于蓬勃发展的网络小说和游戏,中国的动漫产业处于相对弱势,漫画的文化背景薄弱、受众较少,动画则一直局限于少年儿童观众,不能打开青年和成年观众的市场。在这样的条件下,不照搬日本动漫游产业的“漫画核心模式”,而是使动漫借助网络小说和游戏的力量,或许能为动漫业开拓新的发展空间。影视行业已经先尝到了改编网络小说和电脑游戏的甜头:改编自同名穿越小说的电视剧《步步惊心》和改编自宫斗小说的《甄嬛传》都曾引起轰动;改编自电脑游戏的电视剧《仙剑奇侠传》系列、《轩辕剑》系列、《古剑奇谭》等都大获成功。利用已有庞大受众基础的网络小说和游戏来推动动漫产业的发展,或许是更适合中国动漫游产业的发展道路。

(上接第31页)间。俄罗斯油画整整影响了中国数十年,这种影响延伸至绘画技法、表现形式、艺术观念、艺术批评等方方面面,中国油画经过与西方油画的碰撞和融合,演变出新的面貌。在当今艺术多元化语境下,研究莫斯科当代油画“本土性”的发展脉络,可为中国油画如何有效实现“民族化”和“本土化”提供思考和借鉴。

#### 参考文献:

[1] 贝文力. 转型时期的俄罗斯文化艺术[M]. 上海:上海

人民出版社, 2012.

[2] 奚静之. 俄罗斯和东欧美术[M]. 北京:中国人民大学出版社, 2010.

[3] 王其钧. 东斯拉夫的文明——俄罗斯美术[M]. 重庆:重庆出版社, 2010.

作者简介: 邓琪颖(1980—),女,广西人,硕士,广西艺术学院美术学院讲师,2011至2013年由国家留学基金委公派至俄罗斯莫斯科国立苏里科夫美术学院访问学习,研究方向:油画、美术教育。